

Pelatihan Kewirausahaan Bagi Umkm Bidang Pertanian: Kreativitas Dan Inovasi Dalam Usaha Pertanian

Deddy Supriyadi

Universitas Koperasi Indonesia

Email: deddy_ok@ikopin.ac.id

ABSTRAK

Pelatihan Kewirausahaan Bagi UMKM Bidang Pertanian diberikan kepada pelaku UMKM yang menjalankan usaha pertanian, termasuk perkebunan, perikanan dan usaha pengolahan produk pertanian di Wilayah Kalimantan Timur. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan usaha para peserta. Salah satu materi yang disampaikan adalah Kreativitas dan Inovasi dalam Usaha Pertanian. Materi yang diberikan intinya apa, mengapa dan bagaimana kreativitas dan inovasi diterapkan dalam usaha pertanian. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah kombinasi dari *ice breaking*, ceramah, game, diskusi, *energizer* serta contoh-contoh aplikasinya. Kegiatan Pelatihan ini berjalan dengan sangat baik. Materi yang disiapkan seluruhnya dapat disampaikan. Peserta mengikuti pelatihan dengan sangat antusias dan berpartisipasi aktif dengan menyampaikan pertanyaan, pendapat dan pengalamannya. Yang paling penting peserta mendapat aspirasi untuk mengembangkan kreativitas dan melakukan inovasi untuk mengembangkan usahanya agar lebih baik. Untuk selanjutnya perlu adanya kegiatan lanjutan untuk memastikan bahwa hasil pelatihan ini dapat diterapkan oleh para peserta pelatihan sehingga usahanya bisa lebih baik lagi. Kegiatan lanjutan tersebut dapat berupa monitoring dan evaluasi, konsultasi dan pendampingan.

Kata Kunci : *Kreativitas, Inovasi dan Usaha Pertanian*

I. PENDAHULUAN

Kreativitas dan Inovasi sangat diperlukan dalam bisnis sekarang ini, termasuk dalam usaha pertanian. Dalam pengertian masyarakat luas pengertian kreativitas sering dipertukarkan dengan pengertian inovasi. Terdapat banyak pengertian kreativitas dan inovasi. Dalam tulisan ini penyaji mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam pemecahan masalah dan menemukan peluang (*thinking new thing*). Sedangkan inovasi adalah kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka pemecahan masalah dan menemukan peluang (*doing new thing*).

Dalam menjalankan bisnis, kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk mendapatkan cara-cara baru dalam

melaksanakan berbagai fungsi bisnis, misalnya dalam produksi dan pemasaran. Dalam produksi misalnya bagaimana menggunakan bahan dan proses produksi yang lebih efektif dan efisien. Bagaimana desain suatu produk agar menarik dan berbeda dari produk yang lain. Dalam pemasaran misalnya bagaimana membuat komunikasi pemasaran yang lebih menarik serta cara-cara menjual yang menarik.

Dalam usaha pertanian kreativitas dan inovasi diperlukan baik dalam kegiatan *on farm* maupun *off farm*. Dalam kegiatan *on farm* diperlukan antara lain untuk menemukan cara-cara meningkatkan produktivitas dan varietas yang lebih unggul. Sedangkan dalam kegiatan *off farm* diperlukan untuk penanganan pasca panen dan pengolahan produk-produk pertanian

yang lebih efektif, efisien, unggul dan variatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan pelatihan kewirausahaan dengan materi antara lain Kreativitas dan Inovasi. Melalui Pelatihan Kreativitas dan Inovasi diharapkan peserta dapat meningkatkan kesadaran dan kompetensinya untuk menjalankan usaha agribisnisnya dengan lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat membangun keunggulan dan bersaing.

II. METODE

Pelatihan ini diselenggarakan oleh Kementerian Koperasi dan UKM bekerjasama dengan Pusat Inkubator Bisnis Ikopin (LPPM). Dalam pelatihan ini Penyaji diberikan peluang untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta. Untuk itu pelatih berusaha untuk mendapatkan gambaran profil peserta, antara lain mengenai usaha yang dijalankan, perkembangan serta permasalahan dan harapan pesertanya.

Pelatihan dimulai dengan dinamika kelompok (*ice breaking dan energizer*). Hal ini dilakukan untuk meningkatkan antusiasme peserta dan komunikasi yang cair terutama antara peserta dengan pelatih. *Ice breaking dan energizer* antara lain dilakukan dengan Game Gajah Semut. Setelah dirasakan waktunya sudah cukup serta suasana sudah kondusif selanjutnya masuk ke materi inti mulai dari pengertian kreativitas dan inovasi, mengapa kreativitas dan inovasi diperlukan dalam bisnis, faktor-faktor kreativitas, kiat-kiat untuk mengembangkan kreativitas usaha, contoh-contoh kreativitas dan inovasi usaha serta kriteria inovasi yang berhasil.

Penyajian materi juga disampaikan dengan memberikan beberapa gambar grafis disertai dengan pertanyaan kepada peserta misalnya bagaimana menarik garis yang melewati garis-garis tersebut dengan maksimal empat garis dan satu kali jalan. Permainan ini mengajak para peserta bisa mengembangkan

kreativitasnya untuk bisa menjawab dengan baik.

Dalam penyajian materi ini juga diselingi dengan tanya jawab dan membahas kasus-kasus yang dialami oleh peserta dalam mengembangkan usahanya dengan kreativitas dan inovasi. Cara ini dilakukan agar peserta juga bisa mereview dan mengevaluasi apa yang dilakukannya sekaligus mendapat masukan dari pelatih dan peserta lainnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya-upaya pelatih untuk mencairkan suasana dan meningkatkan antusiasme peserta melalui *Game Gajah Semut* dan *game* lainnya berhasil membuat suasana kelas meriah. Peserta terhibur, suasana sangat cair serta sangat antusias untuk mengikuti materi selanjutnya. Permainan gajah semut sangat menggugah peserta bahwa untuk kreatif diperlukan cara yang berbeda dari kebiasaan.

Saat penyajian materi semua peserta mengikuti dengan kesungguhan dan antusias. Beberapa peserta aktif bertanya dan menyampaikan pendapatnya. Kiat-kiat dan contoh-contoh bagaimana mengembangkan kreativitas dan inovasi cukup memberikan inspirasi bagi para peserta untuk mencoba cara-cara yang kreatif dalam menjalankan usahanya dan mengembangkan produknya.

Penyajian materi dengan menyampaikan beberapa gambar dan meminta peserta untuk memecahkan masalah, membuat peserta tertantang dan penasaran untuk dapat memecahkan masalah dalam permainan tersebut. Namun sayangnya setelah pelatih meminta untuk menyampaikan jawabannya dan beberapa peserta mencoba menjelaskan jawabannya tidak ada satupun yang benar. Akhirnya pelatih menyampaikan kunci jawabannya dan menyampaikan makna dari permainan tersebut, yaitu untuk menjadi kreatif perlu berpikir *out of the box*, yaitu harus berani keluar dari kebiasaan dan berani membuat terobosan (*breakthrough*).



Gambar 1
Pembukaan Pelatihan



Gambar 2
Penyampaian Materi

Kiat-kiat untuk menjadi kreativitas yang disampaikan antara lain mengembangkan kreativitas dengan mengikuti kata “Creativity”. Dalam hal ini *Creativity* diasosiasikan sebagai singkatan dari:

C = Compare and combine

R = Risk taking

E = Expand and shrink

A = Ask what’s good and what if

T = Transform your view point

I = In another sequence

V = Visit other places

I = Incubate

T = Trigger concepts

Y = Youth’s advantage



Gambar 3
Penyampaian Materi (Latihan Soal)

Compare and combine, artinya mengembangkan kreativitas dan inovasi dapat dilakukan dengan cara mengkombinasikan dan menggabungkan bahan/*input* produksi, proses dan *output*. Contoh dalam usaha pertanian melakukan persilangan suatu varietas tanaman dengan tanaman yang lain hingga dihasilkan tanaman baru atau produk tanaman baru yang lebih unggul dalam rasa, ukuran, ketahanan terhadap hama. Contoh yang lain adalah dalam pengaturan pola tanam, misalnya pola tanam tumpang sari atau pengaturan pola tanam dalam bentuk pergiliran tanaman, dan sebagainya.

Risk Taking, mencoba sesuatu yang baru memang mengandung risiko. Demikian juga dalam usaha pertanian. Untuk itu maka perlu diterapkan Manajemen Risikonya untuk meminimalkan risikonya. Misalnya perlu uji coba terlebih dahulu sebelum diimplementasikan untuk memastikan proses dan hasilnya baik. Upaya-upaya percobaan ini dapat dilakukan misalnya oleh koperasi bekerjasama dengan lembaga pemerintah seperti dinas, Kementerian yang menangani bidang pertanian, sehingga risiko kegagalan dapat dialihkan ke Lembaga-lembaga tersebut.

Expand and Shrink, adalah mengembangkan kreativitas dengan cara mengubah ukuran, yaitu ukuran yang besar dikecilkan atau sebaliknya ukuran kecil dibesarkan, yang tipis ditebalkan yang tebal ditipiskan, yang pendek dipanjangkan yang panjang dipendekkan dan seterusnya demi mendapatkan proses yang lebih baik atau hasil yang lebih baik. Dalam usaha pertanian misalnya bonsai, ini mengubah ukuran yang biasanya berukuran besar menjadi tanaman ukuran kecil yang memiliki keunggulan menjadi menarik sebagai tanaman hias. Dalam olahan produk pertanian misalnya roti yang biasanya berukuran lebih besar menjadi roti ukuran kecil yang disebut *roti unyil*.

Ask what's good and What if, tanya apa yang baik dan bagaimana jika. Cermati, evaluasi suatu *input*, proses, produk, apa yang baik dari *input*, proses atau produk tersebut, kemudian bagaimana jika dimodifikasi, ditambahkan, dikurangi, dikombinasikan apakah akan menjadi lebih baik atau tidak.

Transform your view point, artinya ubah cara pandang anda. Dalam usaha pertanian kebun adalah sebidang lahan tempat tumbuhnya tanaman. Orang datang ke kebun untuk bercocok tanam, merawat tanaman atau untuk memanen tanaman. Pandangan itu kita ubah misalnya kebun bukan sekedar untuk tumbuhnya tanaman, tetapi kebun adalah tempat orang bermain, berwisata menikmati pemandangan, makan bareng, dan sebagainya. Maka kebun harus didesain sedemikian rupa sehingga dapat menarik pengunjung ke kebun tersebut misalnya untuk tujuan berwisata.

In Another Sequence, artinya coba ubah urutan kerjanya. Dengan mengubah urutan kerja tersebut siapa tahu akan menjadi lebih baik, misalnya bisa menjadi lebih cepat atau lebih hemat biaya atau kualitas prosesnya lebih bagus dan hasilnya lebih bagus.

Visit other places, artinya banyak berkunjung ke banyak tempat untuk studi banding, mencermati apa yang terjadi dan dilakukan di tempat lain, mungkin ada tradisi yang berbeda, cara yang berbeda, tanaman yang berbeda, olahan produk pertanian yang berbeda dan seterusnya. Hal ini dapat memberikan inspirasi untuk mengembangkan kreativitas untuk diaplikasikan pada usaha kita. Pengaplikasiannya dapat dilakukan dengan amati, tiru, dan modifikasi.

Incubate, setelah mendapatkan masukan dari jalan-jalan, mencoba sudut pandangan yang lain, mencoba mengubah sekuen dan lain-lain, kemudian renungkan untuk beberapa saat, semoga inspirasi akan datang dan timbulah ide kreatif yang kita butuhkan.

Trigger concepts, buat kata-kata pemicu, bisa berupa moto, yaitu semboyan yang menggambarkan motivasi, semangat dan tujuan yang ingin dicapai.

Youth's advantage, ambil keuntungan usia muda. Maksudnya usia muda adalah usia

yang kreatif penuh energi. Hal ini dapat menjadi modal untuk mengembangkan kreatifitas untuk diaplikasikan dalam usaha pertanian.



Gambar 4
Pembahasan Soal

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kegiatan Pelatihan ini berjalan dengan sangat baik. Materi yang disiapkan seluruhnya dapat disampaikan. Peserta mengikuti pelatihan dengan sangat antusias dan berpartisipasi aktif dengan menyampaikan pertanyaan, pendapat dan pengalamannya. Yang paling penting peserta mendapat aspirasi untuk mengembangkan kreativitas dan melakukan inovasi untuk mengembangkan usahanya agar lebih baik.

Saran

Sebaiknya ada tindak lanjut dari pelatihan ini yaitu berupa monitoring dan evaluasi. Hal ini diperlukan agar terus menerus peserta diingatkan dan didorong serta dibantu pemecahan masalahnya di lapangan dalam menerapkan materi-materi pelatihan. Bila tidak dilakukan upaya-upaya tindak lanjut ini dikhawatirkan implementasi di lapangan tidak efektif, sehingga walaupun

pelatihannya berlangsung dengan sangat baik tetapi tidak berhasil meningkatkan apapun karena memang hasil pelatihannya tidak diterapkan.

BIBLIOGRAFI

- Ayan. Jordan E. 2002. *Bengkel Kreativitas*. Bandung: Kaifa
- Drucker, Peter F. 1991. *Innovation and Entrepreneurship*. New York: Practice and Principles. Harper & Row Publisher
- Ghoman, Carol Kinsey. 2001. *Creativity in Business: A Practical Guide Creative Thinking*. California: Crisp Publication
- Michalco Michael. 2003. *Permainan Berpikir*. Handbook Para Pebisnis Kreatif. Bandung: Kaifa

